

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung merupakan Ibukota provinsi Jawa Barat dan merupakan kota terbesar di wilayah pulau jawa bagian selatan, Kota Bandung dijuluki sebagai kota kreatif dikarenakan masyarakatnya sangat menjunjung tinggi nilai kesenian tradisional, dapat dilihat dari seringnya di adakan berbagai festival yang mengangkat tema kebudayaan tradisional, selain itu kota Bandung sering di kaitkan dengan kota fashion dan musik hal ini dikarenakan kota Bandung memiliki warga-warga yang kreatif sehingga banyak melahirkan berbagai trend baru khususnya di kalangan anak muda. Kota Bandung sendiri terkenal dengan brand lokalnya yang sudah mendunia contohnya ada produksi sepatu kulit di Cibaduyut yang sudah tidak bisa diragukan lagi kualitasnya. Kota Bandung sering juga dijuluki sebagai kota kembang hal itu dikarenakan Kota Bandung masih banyak terdapat lahan hijau meskipun tidak sebanyak dahulu namun kota bandung tetap memiliki pesona yaitu udara yang sejuk serta lingkungannya yang asri, tak jarang para wisatawan sering datang berkunjung ke Kota Bandung karena rindu dengan suasana yang asri dan sejuk yang menjadi daya tarik.

Kota Bandung menyediakan banyak pilihan mulai dari yang bernuansa alam hingga modern untuk tempat wisata bernuansa alam ada gunung tangkuban perahu ,lembang yang terkenal dengan udara dinginnya, Ciwidey, Kawah putih, Ranca upas, Gunung Puntang dan masih banyak lagi tidak lupa untuk tempat wisata yang paling diminati oleh para wisatawan adalah kebun binatang yang letaknya berdampingan dengan kampus Institut Teknologi Bandung dan sungai cikapundung. Didirikan pada tahun 1933 kebun binatang bandung menjadi salah satu destinasi wisata yang tidak pernah sepi pengunjung baik luar maupun dalam negeri. Kebun binatang Bandung tidak hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi dan pelestarian hewan langka semata akan tetapi berfungsi untuk berbagai kegiatan keilmuan seperti untuk melakukan riset atau

penelitian, Namun kebun binatang Kota Bandung sayangnya masih memiliki berbagai permasalahan contohnya dalam hal perawatan kandang.

Dalam setiap kandang terdapat bongkahan kayu yang berfungsi sebagai tempat para hewan bermain serta mengasah kuku, karena di habitat aslinya beberapa hewan khususnya harimau sangat suka mencakar kayu yang bertujuan mempertajam kuku untuk berburu begitu pula dengan hewan lain seperti beruang madu dan macan tutul, sehingga pengelola kebun binatang menyediakan kayu tersebut agar naluri liarnya tidak terlalu hilang, dari permasalahan tersebut penulis mendapatkan suatu masalah, setelah melakukan survei dan wawancara secara langsung ke lapangan, penulis mendapat keluhan dari pengelola kebun binatang mengenai penggantian bongkahan kayu tersebut yang masih menggunakan cara manual yang mana menurut pengelola cara itu kurang efektif dikarenakan terlalu banyak memakan waktu. Berangkat dari permasalahan tersebut penulis lalu menyimpulkan untuk merancang sebuah sarana alat untuk mempermudah penggantian kayu tersebut agar lebih efektif.

Penerapan aspek rupa merupakan salah satu aspek yang sangat penting yang meliputi segi *Bentuk, Warna, Tekstur, dan Grafis* dalam membuat sebuah produk, karena aspek ini merupakan penentu penampilan secara visual sebuah produk dan merupakan salah satu sasaran yang harus dicapai perencana produk.

Menurut penulis tugas aspek rupa bukan hanya memikirkan dari sudut pandang estetika semata, namun menurut pengalaman penulis aspek rupa yaitu sebagai penanggung jawab terhadap hasil dan bentuk akhir dari sebuah produk, bahkan aspek rupa berperan menentukan sistem yang baik dan benar mengenai produk yang akan di desain dan sebelumnya telah mencocokkan data terlebih dahulu dengan aspek ergonomi, sistem, serta aspek lingkungan sehingga tercipta produk dengan desain yang tepat dan berguna sebagaimana mestinya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang diatas, maka didapatkan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Dibutuhkan sebuah fasilitas untuk mempermudah kegiatan pemindahan kayu di kebun binatang bandung
2. Pengelola memindahkan kayu menggunakan cara manual yang kurang efektif

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang di atas , maka didapatkan beberapa rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Apa yang menjadi masalah utama pada perancangan sarana pemindah kayu di kebun binatang bandung dari segi desain/rupa?
2. Bagaimana perancangan sarana pemindah kayu di kebun binatang Bandung dari desain/rupa?
3. Bagaimana menerapkan aspek rupa pada mini crane ?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat pada laporan ini sebagai berikut :

1. Produk yang dirancang hanya berdasarkan aspek rupa
2. Tidak bisa mengangkat beban terlalu berat terbatas hanya untuk bongkahan kayu berukuran sedang.

1.5 Tujuan

Mengacu pada rumusan masalah pada penelitian, maka tujuan dan manfaat penelitian sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

1. Membantu memecahkan masalah dilapangan yaitu dalam hal pemindahan kayu yang masih menggunakan cara manual.
2. Mengetahui permasalahan yang ada di kebun binatang dalam hal perawatan kandang.

1.5.2 Tujuan Khusus

1. Merancang alat dengan menyesuaikan keadaan kebun binatang serta keadaan kandang.
2. Memudahkan pengelola kebun binatang Bandung dalam memindahkan bongkahan kayu kedalam kandang.

1.6 Manfaat

Adapun manfaat yang didapat dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Keilmuan

1. Menambah wawasan serta pengalaman penulis mengenai kebun binatang bandung
2. Menambah referensi dari segi desain/rupa mengenai perancangan sebuah sarana pemindah kayu
3. Dapat membantu memecahkan permasalahan yang ada di lapangan
4. Memberikan solusi dengan merancang suatu alat yang membantu pengelola kebun binatang dalam hal perawatan kandang khususnya kandang terbuka hewan buas

1.6.2 Manfaat Kepada Pihak Terkait

1. Pengelola kebun binatang akan lebih mudah dalam hal memasukan bongkahan kayu kedalam kandang, khususnya kandang terbuka
2. Kegiatan memasukan bongkahan kayu akan lebih efisien dan tidak memerlukan banyak tenaga terlalu besar

1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat

1. Masyarakat akan menikmati pemandangan menarik karena bongkahan kayu tersebut sering dijadikan ajang atraksi oleh pengelola di sela-sela memberikan makan salah satu contoh hewan harimau, makanan yang berupa daging segar akan diletakan di atas bongkahan kayu lalu harimau tersebut akan meloncat mengambil makanannya, moment inilah yang sering menjadi daya tarik bagi masyarakat/pengunjung kebun binatang.

1.7 Metodologi

Metode yang digunakan adalah kualitatif yang mana metode ini menekankan pada riset yang bersifat deskriptif dan analisis. Proses dan makna perspektif subjek lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan.

Sehingga dapat di artikan bahwa metode kualitatif adalah sebuah metode yang menekankan pada fenomena gambaran secara jelas dan sesuai dengan fakta yang berada di lapangan.

1.7.1 Pendekatan

Pendekatan yang di lakukan dalam perancangan ini adalah dengan metode pendekatan Studi kasus yakni memahami permasalahan yang sedang terjadi di lapangan dengan pengumpulan data secara detail kepada pengelola kebun binatang bandung sehingga ditemukanlah sebuah permasalahan khususnya dalam hal perawatan kandang yaitu penggantian kayu yang masih menggunakan cara manual yang kurang efektif dan efisien.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

1.7.2.1 Obesevasi Lapangan

Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduan, 2004 : 104).

Kesimpulan menurut penulis observasi adalah sebuah metode yang menekankan lebih kepada pengamatan di lapangan untuk menghasilkan data yang akurat tentang suatu permasalahan sehingga akhirnya diperoleh sebuah pemahaman

1.7.2.2 Wawancara

Pengertian Wawancara adalah proses tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung. Pewawancara disebut sebagai interviewer dan orang yang diwawancarai disebut sebagai interviewee. Penulis melakukan wawancara secara langsung dengan pengelola kebun binatang bandung dari karyawan, supervisor, serta zookeeper.

1.7.2.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan berbagai macam dokumen. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan bukti yang akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi. Sumber-sumber informasi tersebut dapat berupa karangan atau tulisan, wasiat, buku, undang-undang dan lain sebagainya. Dengan kata lain pengertian dokumentasi secara umum adalah suatu kegiatan untuk melakukan pencarian, penyelidikan, pengumpulan, penguasaan, pemakaian dan penyediaan dokumen terhadap suatu perihal tertentu. Adapun fungsi dari dokumentasi yaitu:

1. Untuk memberikan informasi terkait isi dokumen bagi pihak-pihak yang memerlukan
2. Sebagai penjamin keutuhan dan keotentikan informasi yang dimuat dalam dokumen
3. Menjaga agar dokumen tidak rusak
4. Sebagai alat bukti dan data mengenai keterangan dokumen
5. Sebagai alternatif penyimpanan dan penyelamatan fisik serta isi dokumen

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk memahami isi laporan , maka isi dari lapooran ini di bagi menjadi beberapa bagian dengan system penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah,identifikasi masalah,rumusan masalah,batasan masalah,tujuan,manfaat,metodologi,dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi tentang landasan teoritik dan empirik beserta gagasan awal perancangan

BAB III ANALISIS ASPEK DESAIN

Bab ini berisi tentang analisis aspek desain,aspek rupa dan Term of reference

BAB IV

Bab ini berisi tentang konsep perancangan beserta proses perancangan

BAB V

Bab terakhir ini berisi tentang kesimpulan dan saran

DAFTAR PUSTAKA